DEZ ATIVIDADES LÚDICAS

Brincadeiras e mágicas, que vão te transformar em celebridade na escola.

DEZ ATIVIDADES LÚDICAS

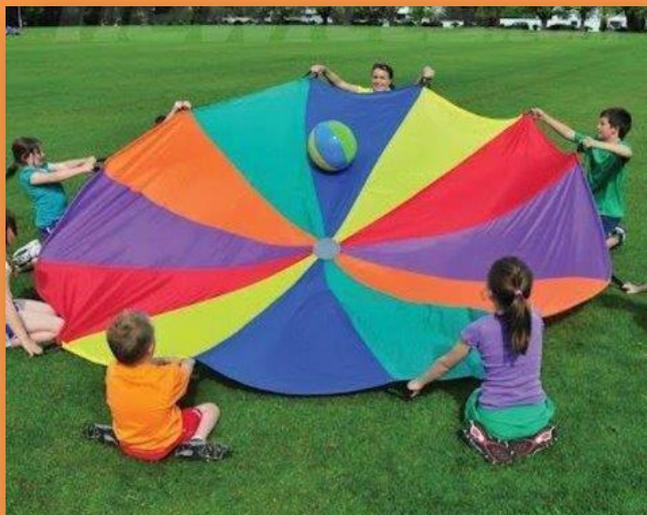
Brincadeiras e mágicas, que vão te transformar em celebridade na escola.

Olá,

Que bom perceber o seu interesse no conteúdo desse artigo.

Esse estudo foi preparado com muito carinho, imaginando a alegria dos seus alunos, enquanto você oportuniza a eles uma sequencia de brincadeiras e mágicas, aproveitando para trabalhar os conteúdos necessários, de acordo com o seu planejamento.

É maravilhoso poder brincar e ensinar ao mesmo tempo. Provocando um sentido diferenciado na sua aula e o melhor, poder articular um processo de interdisciplinaridade, ou seja, integrando duas ou mais disciplinas, rompendo as fronteiras de cada área do conhecimento. Ficando assim, um aprendizado mais significativo.

Pois no processo de ensino, necessita-se de uma intencionalidade por parte dos professores e professoras, para planejar as ações interdisciplinares que serão vivenciadas através de uma postura lúdica, disparando o prazer nos estudos. Dessa forma, entende-se que o tempo de questionar e o tempo de descobrir unem-se ao tempo de aprender e ao tempo da alegria, que se cruzam e se completam.

Apropriando-se do pensamento de Alícia Fernandes, tem-se o desafio de não se obrigar a urgência de dar respostas certas, pelo contrário, "[...] é preciso desfrutar o prazer de aprender, o brincar com as ideias e as palavras, com o sentido do humor com as perguntas dos alunos", (FERNANDES, 2001. p36), superando a pressa, para dar conta de conteúdos "obrigatórios" que muitas vezes o aluno esquece rapidamente.

De acordo com o psicanalista britânico Donald Winnicott, o brincar fortalece a imunidade e a saúde, sendo assim,

> (...) é a brincadeira que é universal e que é a própria saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser a forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (WINNICOTT, 1975.p.63)

Além do fato, que a criança é uma cidadã com direitos e a brincadeira é um direito delas que não podemos furtar.

É preciso entender que brincar é algo que se aprende. E os adultos, professores, pais e mães têm o dever de ensinar as crianças a brincar de forma saudável e pedagógica.

Portanto, observar como elas estão brincando, disponibilizar o que está faltando e fazer mediações, é uma oportunidade muito importante dos professores. Pois quando a educadora entra na brincadeira, existe a possibilidade de melhorar a qualidade dessa atividade.

SUGESTÕES PRÁTICAS DE BRINCADEIRAS MUITO DIVERTIDAS

01 - Choque elétrico

Forme um círculo com os alunos, em seguida coloque-os sentados.

Escolha alguém para sair desse local e se distanciar, ficando onde não escute as combinações que serão feitas com o restante do grupo.

Designa alguém na roda para ser o choque elétrico. Após essa combinação chama o aluno que havia saído.

Quando essa pessoa voltar, deverá passar a mão lentamente na cabeça de um por um na roda, até chegar na pessoa que foi designado com o choque.

Ao chegar no choque, todos devem dar um grito o mais forte possível, para dar um susto na pessoa, escolhe-se outro e o jogo continua até que haja interesse.

*__Articulação Pedagógica__ - Desenvolve-se a concentração, comunicação, imaginação, alegria e percepção. Essa brincadeira cria uma expectativa e trabalha com a superação do medo.

02 - Eu vi um jacaré

A turma fica a vontade e de forma individual, todos dançam e se movem pelo espaço, que poderá ser dentro da sala ou no pátio. Cantando e batendo palmas:

Eu vi, eu vi,
Eu vi um jacaré.
Será que ele queria pegar no meu pé.
Neste momento todos devem pegar o pé de alguém que esteja próximo.
E segue:
Eu vi, eu vi,
Eu vi um leão.
Será que ele queria pegar na minha mão.
Todos devem pegar na mão de alguém.
Outras sugestões:
Perdiz - nariz
Formiga - barriga
Abelha - orelha
Coelho - joelho
E outras que a sua criatividade sugerir.

(Música gravada por mim está disponível)

***Articulação Pedagógica** - Atividade de integração, criatividade e descontração, desenvolvendo a afetividade, podendo ainda trabalhar o esquema corporal. Características dos animais, noção de grande – pequeno, etc.

03 - Elefante pega

A turma fica a vontade no espaço. Um dos jogadores é o elefante que vai pegar os demais. Para representar o elefante ele deve segurar a pontinha do nariz com uma das mãos e a outra passa por dentro do braço, que está segurando o nariz.

Sai em perseguição dos demais jogadores até conseguir pegar.

Quem for pego, vira elefante, faz o mesmo gesto do outro e tem que ajudar a pegar os demais.

O jogo termina quando todos virarem elefantes, ou seja, forem pegos.

***Articulação Pedagógica** - A facilidade em fazer parcerias, ajudar o outro e discernir as verdadeiras amizades, são amplamente trabalhadas através desta atividade. Pode-se ainda aproveitar para trabalhar a natureza, os animais

04 - Amigos

Jogadores divididos em duas equipes, que ficarão em lados opostos. Uma delas deverá ter um jogador a mais.

Cada equipe vai para um lado mantendo certa distância uma da outra.

Sempre que o professor animador falar a palavra "amigos"!!!, As equipes correm ao encontro da outra e cada jogador deve pegar um amigo da outra equipe.

Sobrará um jogador de uma das equipes, este deverá cumprir uma tarefa desafiadora ou pagará uma prenda.

***Articulação Pedagógica** - Este jogo, faz uma conscientização da importância de uma verdadeira amizade "Quem encontrar um amigo, encontrou um tesouro". Desenvolve um sentimento puro, desprendido e saudável, independente de sexo, cor, raça, religião, ou seja, de boa convivência com a diversidade. Quanto mais estímulos as amizades, maior a tendência de redução da agressividade e da violência.

*Pode se trabalhar ainda as quantidades de jogadores em cada equipe. Onde tem mais. Onde tem menos... pares e ímpares...

05 - Ratos e queijos

Formação em dois círculos. Sendo um círculo dentro e outro fora com o mesmo número de jogadores em cada circulo.

Exemplo na imagem.

O círculo de dentro deverá ficar com as pernas levemente afastadas. Dentro da roda se coloca uma bola ou outro objeto qualquer, que será o queijo. Os jogadores do círculo de fora serão os ratos. Canta-se uma música e ao final desta, ou sinal do animador, os ratos deverão entrar por baixo das pernas do círculo de dentro tentando pegar o queijo - será vencedor o jogador que pegar primeiro.

*__Articulação Pedagógica__ - Desenvolvimento da força de vontade. Faz perceber que se consegue tudo na vida com um certo esforço, dedicação e persistência.

06- Olhos fechados, encostou grudou - *atividade de volta a calma*

Formação com a turma distribuída pelo espaço, a certa distância um do outro.

Todos devem fechar os olhos e começar a se movimentar pelo o espaço, de uma forma bem lenta, tentando sentir quando tem alguém por perto, para desviar e não poderá encostar em ninguém.

Se por acaso encostar em alguém, não poderá mais desencostar até o final da atividade, seguem andando abraçados com a pessoa, sem abrir os lhos até o final.

Serão os vencedores aqueles que conseguirem ficar até o final, se movimentando sem abrir os olhos e sem encostar em ninguém.

*__Articulação Pedagógica__ - Esta atividade faz perceber a importância da vida, do corpo físico, dos sentidos. Pode fazer reflexões acerca das diversidades humanas. Controle das emoções, respiração.

07 - Cada macaco no seu galho

Distribui uma folha de jornal para cada aluno. Eles ficarão distribuídos pelo espaço, cada um em cima da sua folha de jornal, quando o professor animador gritar: **cada macaco no seu galho!** Todos devem trocar de folha, pulando para o jornal do vizinho.

Na sequencia, o animador vai recolhendo algumas folhas e os jogadores que ficarem sem, isto é, aqueles que vão perdendo as suas, podem pegar carona na do outro.

* **Articulação Pedagógica -** Jogo que desenvolve a capacidade de conquistar o seu espaço de forma justa, porém com muita energia. A capacidade de compartilhar e dar oportunidades aos outros.

*Nas áreas do conhecimento, poderá aproveitar para trabalhar quantidades, dependendo dos números designados para ocupar cada folha. Pares e ímpares – ocupação do espaço, exemplo: quantos alunos cabem encima da área da folha.

*Poderá também refletir as questões de cuidados ambientais, sendo que cada folha representa o meio ambiente. Se não cuidar, perde o espaço, pois a natureza cobra e responde de acordo com as nossas ações.

Números de Mágica

A mágica encanta a todos. Crianças e adultos. Essa arte desafia a capacidade de raciocínio, na medida em que cria um mistério acerca da execução de cada número apresentado. Pois a mecânica do número não deve ser revelado ao público. Dessa forma, quem assiste uma mágica se torna mais criativo.

Porém, o mágico precisa, acima de tudo, acreditar em sua mágica, colocar em sua apresentação um pouco de todas as outras artes para ser considerado um grande artista. Assim, também o educador precisa agregar à sua prática pedagógica outros instrumentos para enriquecer o seu potencial e oferecer amplos desafios a seus educandos.

O educador precisa ter uma performance dinâmica e envolvente, utilizar a dramatização e o teatro, melhorar a sua comunicação corporal com a leveza da dança, criar um clima todo especial em sua história através da música, utilizar as artes visuais para criar uma plástica e uma estética diferenciadas no seu espetáculo. Isso é cada vez mais necessário para o bom profissional.

08 – Caneta flexível, encurta e estica

Segure um lápis ou uma caneta com uma das mãos, mais ou menos sobre o meio, e balance

para baixo e para cima, fazendo movimentos leves e ondulares. Você verá que ele fica bem molengo, entortando-se todo.

Para diminuir de tamanho - Basta segurar em uma das pontas e passar rapidamente de uma mão para outra. A ilusão é perfeita: o lápis ou a caneta começa a

encurtar até ficar bem pequenininho. Faça isso por algum tempo. Em seguida, faça de conta que a estica, e a caneta volta ao normal. Dê-a para alguém da plateia para que possa examiná-la.

09 – Três cordas do tamanho

Material

Três cordas de diferentes tamanhos, grande, médio e pequeno. Ou seja: 20cm para a pequena – 60cm para a média e 115cm para a grande.

Apresentação

Comece mostrando as cordas separadamente, uma por uma.

As imagens estão mostrando por um ângulo que só o mágico pode ver.

Coloque-as na mão, sendo que a pequena fica próxima ao corpo, a média no meio e a grande, em direção à ponta dos dedos.

Com a outra mão, pegue a ponta da corda menor e passe por trás da maior, juntando as suas pontas.

Pegue as outras duas pontas restantes, média e grande, leve-as para cima, juntando com as outras, só que desta vez próximas às pontas dos dedos.

Pegue as três pontinhas das cordas que estão próximas à ponta de seus dedos e vá esticando.

O efeito é como se todas fossem ficando do mesmo

tamanho, de uma forma mágica.

Para finalizar o número, faça todas voltarem ao seu tamanho normal, segurando as pontas e soltando as outras.

Essa mágica oferece muitas possibilidades de mensagens para se desenvolver com alunos ou em uma reunião.

Posso citar alguns exemplos: em uma aula, o professor pode dizer que as pessoas são como as cordinhas, uma diferente da outra, mas cada uma é especial... Nesse mote, segue desenvolvendo o tema falando da importância do ser humano, de identidade, etc.

Pode, ainda, trabalhar a matemática, usando as cordas para medidas, tamanhos ou formas geométricas. Elas também podem simbolizar a família, com pai, mãe e filhos. Pode-se falar que algumas pessoas são negativas, desmotivadas, (mostra a cordinha pequena). Outras são na média, não tem muita visibilidade, fazem tudo mais ou menos (mostra a cordinha média). E finalmente tem aquelas que são motivadas, especiais e fazem tudo com excelência (mostra a corda grande). Mas o bacana da vida é cada um crescer com aquilo que o outro tem de melhor (faz todas ficarem do mesmo tamanho). E por aí segue na sua reflexão.

Para finalizar cantando, uma música que poderá ser entoada oportunizando as crianças se familiarizem com as letras do alfabeto.

10. Estudar o alfabeto – *(Lilo)*

Estudar é preciso para a vida alegrar.
Aprendendo a pensar e a usar a inteligência,
Criatividade aparece ao exercício realizar.
Construindo com paciência,
Vou fazendo a vida mudar
A, b, c, d, e, f, g,
h, i, j, k, l, m,
n, o,
p, q,
r, s, t, u, v,
w, x, y e z.
Quando eu junto estas letrinhas,
O mundo começa aparecer.
(Temos essa música gravada e a disposição)

Ao propor um espaço lúdico com os alunos, é muito importante ter certo cuidado com o espaço e os objetos adequados. E muitas vezes, uma caixa de sucatas –

caixas de papelão – pneus de carro, moto e caminhão – caixa de areia – poderão fazer a alegria da garotada, deixando as atividades muito divertidas.

Concluindo

Após cada jogo, brincadeira, ou cada sequência, se achar melhor, o professor pode sentar com seus alunos e fazer uma reflexão sobre o que cada um sentiu: comportamentos que afloram, superações, conquistas, dificuldades que tenham percebido, verificar se as regras foram entendidas e seguidas, pois na vida também temos certas regras de convivência.

Pode verificar como foram as relações entre colegas, estimular para que os alunos tragam seus anseios, ou exemplos de acontecimentos relacionados com o que aconteceu durante a atividade, ou até propor que os alunos encontrem uma forma diferente de realizar aquela brincadeira. Questiona: De que outras maneiras pode-se brincar? Que adaptações podem-se fazer neste jogo? Surgirão muitas ideias interessantes. Segundo Euclides Redin, “a criança que joga ou que brinca, está reiventando o saber humano”. Ela redescobre situações de prazer e de alegria no seu cotidiano, e muitos conhecimentos importantes passam a ter um significado, não sendo jamais esquecidos.

No momento lúdico, o mundo da criança não tem limites. Pois algumas vivem em situação de grande estresse devido às mudanças do mundo moderno, que furta delas a possibilidade de vivenciar atividades lúdicas na infância. O preço disso geralmente é muito caro.

Para saber mais sobre esse tema e ter um banco de ideias, com muitas atividades para várias ocasiões, adquira o material completo. *lilodorneles@gmail.com*

Professor Lilo Dorneles. (currículo resumido)

Pedagogo - Supervisão e Administração escolar - FEEVALE - Novo Hamburgo. Provisionado em Educação Física - CREF2/RS - Registro 3041. SOCIOLOGIA, UNIP - Cursando Teologia no IBQV, Foz do Iguaçu - Mestrando em Inclusão social e diversidade cultural, FEEVALE - Ator, mágico e diretor artístico. Organizador do FESTIMAGIC - Festival Internacional de Mágicas. Especialização em Biodança - Federation Internationale de Education Phisique/FIEP. Foi assessor da coordenação da subsecretaria do menor de Campo Bom, de 1989 a 1996 - órgão que coordena 21 núcleos de trabalhos com crianças - Educação Infantil e atividades extra classe com alunos de 0 a 14 anos. Implantação de trabalhos com meninos em situação de rua em Campo Bom. Pesquisador e escritor de 02 livros já publicados e de 2 CD's com uma coletânea de músicas do folclore infantil e músicas para brincar. Sócio diretor da empresa "Semente Mágica Cursos e Eventos Ltda. Mais de 3000 palestras apresentadas no Brasil e Mercosul.

Contato para palestras e cursos: lilodorneles@gmail.com – whatsapp: 045 99977 8237